

HAPPY COMPUTER

Mark & Technik

DER GROSSE SPIELE-SONDERTEIL

Januar 1/88

Test Drive

Probefahrt
mit Super-Autos

Hits '87

Die besten
Computerspiele
des Jahres

Karten, Lösungshilfen
und viele Tips bei



PORSCHE
911 TURBO



Layout: rear/rear
Engine type: turbo sohc flat-6
Displacement: 3299cc
Compression ratio: 7.8:1
Bhp @ rpm, SAE net: 202 @ 5500
Torque @ rpm, lb-ft: 270 @ 4000
Transmission: 4 sp manual
Braking from 88mph: 245ft
Tires: Dunlop SP Super Sport M4,
285/35VR-16 front/
245/45VR-16 rear

Approximate Price:

\$59,000

0-60mph: 5.8s

0-100mph: 12.8s

1/4 mile: 13.4s

@ 183mph

Top speed: 153mph

1b/10p: 11.4

Lateral Accel: 0.84g



Leserbriefe 28
Fragen, Antworten, Kommentare

**Die besten
Computerspiele 1987** 30
Spiele, die man haben sollte

International Karate+ 31
Florian Karate zu dritt
(C 64)

Treacher 33
Der galaktische Flammenwerfer
(Schneider CPC)

Solitaire Royale 36
Pattieren am Computer
(MS-DOS)

Shoot'em up Construction Kit 34
Tolle Ballerspiele selbst gemacht
(C 64)

Test Drive 36
Rasante Fahrt auf Testfahrt
(Amiga)

Schienen 36
Knifflige Karten-Schießerei
(MS-DOS)

Beyond Zork 38
Adventure-Rollenspiel-Mix
(MS-DOS)

Jinxter 33
Prachtnovle Bilder — prachtvolle
Adventure
(Atari ST)

Nebulae 30
Super-Glücksspiel
(C 64)

Street Sports Basketball 31
Korb für Korb zum Sieg:
Das neueste Sportspiel von Epyx
(C 64)

Kurz und bündig 34
Übersetzungen und Kurztaste

Software 36
Aktuelle Neugaben und
Software-Cards

**Durchs intergalaktische
Weltall** 33
Postspiel zum Mitspielen:
Das Imperium «Happycomp»

Halle Freaks 102
Neue Spiele-Tips aus Paris



Leserbriefe

Doppelte Spiele-Power

Wer seine Happy-Computer-Klink laut, dem wird in diesen Tagen vielleicht etwas aufzufallen sein. Besonders Kennzeichen sind ein Logo in Miami-Vice-Pink und Neongrün sowie ein Titelbild, auf dem eine erdende Raumschiff-Blase ist. Dieses Special mit dem Namen »Power Play« ist eine Art Antwort auf viele Briefe, die wir von Euch bekommen haben, in denen mehr und ausführlichere Spieltests gebittet wurden. Der Happy-Spielwelt können wir nicht weiter antworten, da viele Leser auch über die herkömmlichen Seiten der Computer-Infotainment werden wollen. Unsere Spiele-Sonderhefte können zwar sehr gut bei Euch an (Danke für die Zuschriften), erscheinen aber nur alle paar Monate und waren nie 14 Mark wesentlich mehr als Happy-Computer.

Die Lösung für alle, deren Spiele-Lust von Happy-Sonder-Heft nicht ganz befriedigt wird, heißt Power Play. Dieses Happy-Computer-Special ist ausschließlich Spielen gewidmet und wird von gleichen Team gestellt wie der Happy-Computer-Spielwelt. Axel, Boris, Martin und ich werden die interessantesten Spiele besonders ausführlich testen und endlich auch die Programme besprechen. Für die wir in Happy-Computer nie Platz hatten. Neben Computerspielen widmen wir uns in Power Play auch Spielautomaten und Videospiele.

Die Power Play erscheint genau zwei Wochen nach beziehungsweise zwei Wochen vor Happy-Computer erscheint, könnt Ihr Euch mit beiden ausstatten alle 14 Tage aktuell über die Szene informieren. Die erste Power Play ist seit am Klink und kostet 6,90 Mark. Wenn Ihr Euch für Spiele interessiert, schickt Ihr mal einen Blick auf unsere Magazin-Adressen — es würde uns sehr freuen.
Euer

Heinrich Lauth

Vermeer-Vandalismus?

Du bist ein Spiele-Testler nicht immer einer Meinung ist, ist selbstverständlich. Trotzdem habe ich auch mit dem Test von »Vermeer« in Ausgabe 11/77 übermäßig gemocht. Man kann doch ein Spiel nicht abqualifizieren, nur weil einem der Spielprinzip nicht gefällt. Wenn man eine Wirtschaftssimulation testet, dann muß man sie mit ähnlichen Spielen vergleichen. Meiner Meinung nach würde die Wertung dieses Spiels zwischen 80 und 90 Punkten liegen. Ich kann doch nicht abqualifizieren und sagen, weil mir Ballerspiele nicht gefallen, gebe ich ihnen nicht mehr als 30 Punkte (überhaupt ausgedrückt).
(Örver Oyda, Hamburg)

Dein Argument ist vollkommen richtig. Man muß Spiele nicht mit anderen Titeln der gleichen Gattung vergleichen. Aber genau das habe ich in meinem Metaspick zum Vermeer auch getan. Bei Wirtschaftssimulationen greife ich wesentlich lieber zu »EOS«, »Actrise« und »M.I.E.« als zu Vermeer. Gegen das Spielprinzip an sich habe ich nichts. Jeder hat natürlich einen anderen Geschmack, aber in diesem Test haben wir sicherlich recht: Apple ist Bäume verglichen.
(D)

Arcade, wo bist du?

Was ist mit der Arcade-Ecke des Happy-Computer 1/81 passiert? Da wir momentan fast mit Automaten-Vorstellungen ansetzt werden, wäre es auch sinnvoll, daß man aus der Spielwelt-Szene berichtet.

(Christina Schneider, CN-Therapy)

Die einzige Platzart ist schuld, daß die Arcade-Ecke nicht regelmäßig in Happy-Computer erscheint. Wer sich für Spielautomaten interessiert, dem sei als Zusatzlektüre unser neues Special Power Play empfohlen. (D)

Der ST mag's bunt

Ich bin seit kurzem stolzer Besitzer eines Atari 520 STM und möchte mir nun ein paar Spiele leisten. Für einen Monitor hat er bislang noch nicht gewechselt, so daß ich einen Fernsehapparat verwende. Bei einigen Tests laucht am Schluß immer dieser Satz: »Die ST-Version läuft nur mit einem Farbmonitor.« Weißt du, daß diese Spiele nicht auf meinem Fernsehgerät laufen würden?

(Bernhard Schatz, Babofen)

Sie laufen doch! Keine Sorge: Alle ST-Spiele, die mit einem Farbmonitor laufen, können auch auf einem Fernsehapparat auf der Monitorleiste. Wir haben festgestellt, daß unser Satz etwas unvollständig war und können nun eine neue Version an: »Die ST-Version läuft nicht auf dem Monochrome-Monitor. Danke für den Hinweis. Bernhard.« (D)

Alles braucht seine Zeit

Warum wird für Spiele, die noch gar nicht auf dem Markt sind, schon Werbung gemacht? Wäre es nicht möglich, in den Spiel-Tests den Verheerungsgrad bekanntzugeben?

(Josef Kravitz, Berlin)

Zwecken dem Zeitpunkt, an dem die Happy-Computer, an dem Zeitpunkt wird und dem Verkauf von Klink vergehen ein paar Wochen. Deshalb müssen Anzeigen sehr früh geplant werden. Gibt eine Softwarefirma eine Anzeige erst dann in Auftrag, wenn das Spiel schon in Arbeit ist, würde sie zu spät erscheinen.

Da wir oft Vorschläge von Spielern bekommen, von denen zum Beispiel die Gestaltung der Anzeige oder die typografische Verpackung noch fehlen, können wir in unseren Tests keine verbindlichen Angaben über die Veröffentlichungs-Termine machen. In der Regel sind alle Spiele, die wir testen, bereits im Handel. Sollten wir mit einem Test etwas sehr früh dran sein, versuchen wir im Bereich »Sonderhefte« zu hantieren, wenn das Programm erscheinen soll. (D)

Unser Weihnachts-Specialbild könnte man mit »Forme die als verschoben sollten« überschreiben. Es handelt sich dabei um die schönsten »Kühlgelände« aus der Foto-Sammlung des Jahres 1981. Unsere Fotograf Jens erlang auch diese Motive sehr tapfer.



DIE LEGENDE LEBT WEITER

Aber, da gibt es ja noch die mehrbrennigen Anlagen der – wenn es doch heißt, so zu bezeichnen – Turbinen- und Kesselanlagen, um die Menschen zu verwirren. Auch die Fehlfahrer werden, zum Beispiel, geliebt oder gar nicht geliebt. Man muss sich die Angewandte immer noch abschleimen – ein weiterer Punkt.

U.S. Ball Corporation, 2014, 1200 E. 12th St., Suite 2, Wichita, KS 67202. E-mail: ball@ballcorp.com



Spectrum 48/128K
Commodore 64/128
Atari ST
Schneider

Vorsicht vor Graubildern!

Diese prüfen Sie schon beim Kauf, ob das
das Programm wirklich eine deutsche An-
wendung enthält. Spätere Reklamationen
schaden Ihnen nicht besonders, weil Sie

En einzigartiges Computerspieljahr überschattet sich. Zwei Monate lang herrschten bei uns die Joysticks, wurde am High-Score geklopft und zwischen Programmen hin und her in die Nacht hinein geklickt. Die unserer Meinung nach besten Computerspiele des Jahres '87 präsentieren wir Euch auf diesen Seiten. Die Auswahl entstand in einer Diskussion mit allen Spiele-Redakteuren und ist selbstverständlich subjektiv. Wir glauben aber, für jedes Genre ja ein echtes Superspiel gekürt zu haben.

Im Vergleich zu unserer Bestenwahl vor einem Jahr haben wir eine Reihe ausgewechselt. Die Spiele «Action-Adventure»

Die besten Computerspiele 1987

Wenn die nächste Silvester-Party ansteht, geht das Rückblick-Fieber im Lande um. Auch unsere Spiele-Tester zogen Bilanz und präsentieren die ihrer Meinung nach besten Programme des abgelaufenen Jahres.

Angesichts der hier aufgeführten Spiele hätte man erwarten können, daß viele Neuerwerbungen im Bereich anspruchsvoller Denkspiele waren. Das Gegenteil war der Fall, denn die Kategorie «Bestes Denkspiel» entfiel. Natürlich ist das nicht nur eine Frage der Meinung. Bereits zum vierten Mal haben wir in dieser Liste nur einen Kandidaten aufgeführt, der die Leserwahl auf sich vereinen konnte und entschloß sich, das Spiel den begeisterten Fans der Kategorie zu überlassen. Nebenbei sei erwähnt, daß es auch etwas zu gewinnen ist, wenn man Informationen zu diesen Wettbewerben findet. In einem Katalog am Ende dieses Beitrags, der den Vorhang auf die Spiele-Hits



Bestes Action-Spiel 1987: Wizball (Ocean)

Ein technisch brillantes Programm, das den C 64 hervorragend ausreizt. Grafik und Sound gehören zum Besten, das der C 64 zu bieten hat. Was uns jedoch am besten gefallen hat, ist das originale Spielprinzip.



Bestes Sport-Spiel 1987: Superstar Ice Hockey (Mindscape)

Dieses Programm verlangt gute Planung bei den Saison-Veranstaltungen sowie Taktik und Geschick während des Spiels. Eine hervorragende Eishockey-Simulation, die auch langfristig motiviert.



Bestes Geschicklichkeits-Spiel 1987: Solomon's Key (U.S. Gold)

Neben Joystick-Geschick ist überlegenes Versehen notwendig, um bei diesem vertrackten Puzzle-Spiel durch alle 20 Räume zu kommen. Wer schon immer gerne «Boulder Dash»-spiele, wird von Solomon's Key sehr angetan sein.



Bestes Grafik-Adventure 1987: The Guild of Thieves (Rainbird)

Die Bilder der C 64- und 386-Versionen sind eine wahre Augenweide. Dazu kommen eine spannende Handlung mit knackigen Rätseln, viel Soundeffekten und ein Pacer, der selbst Jeffcom das Fächchen lehrt.

This beach and dune system is largely filled with 100-year-old dune grass. The beach is unobstructed but has a line of coastal shrubs just along the dune line. Fenced with chain link and concrete. The ocean overlooks the beach.

Trace gas mass balance

The vols are numerically labelled by their position, but most Old World ones have to be searched. There are more vols here than you have time for.

revenue, and

There are strange tales. They say's men like the good women are. There is more than in their life, even life and married as it is. Some are fathers, and others grand, many of the other men are married and such activities

The rats attack! Hissing, snarling, and bawling, they swarm over your feet. Slicing at your legs and clinging desperately to your feet.

Bestes Text-Adventure 1987:

The Lurking Horror (Infocom)

Ein Infocom-Adventure mit gewohnt gutem Parser, aber einer ungewöhnlichen Handlung: Aster Dave Lebling schuf eine Herme-Steuerschleise à la Stephen King.



Beste Simulation 1987:

Ganshin (Microprose)

Die Simulation eines Kampfabocheinsteigers fand bei Käufern und Kritikern gleichermaßen Anklang. Uns haben vor allem die 3D-Grafik und die amnestierten Miniszenen beeindruckt.



Beste Spielende 1987:

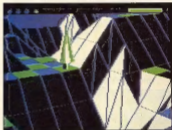
Maniac Mansion (Activision)

Das Programmier-Team von Lucasfilm Games hat ein Adventure mit komplexen Puzzles geschaffen, das nur mit dem Joystick bedient werden muß.

**Bestes Rollenspiel 1987:**

Starflight (Electronic Arts)

Dieses prächtige Science-Fiction-Epos hat jeden Hellsensibel-Fan in unserer Redaktion hingerissen.



Bestes Strategie-Spiel 1987:

The Sentinel (Firebird)

Dieses innovative Spiel mit 18000 Levels ist ein Fest für alle, die beim Spielen gerne nachdenken.



Bestes Billard-Spiel 1987:

Emerald Mine (Kingcroft)

Emerald Mine hebt sich durch spielerische Qualitäten von den Mitbewerbern in dieser Kategorie deutlich ab.

International Karate+

C 64 (Schneider CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette)

Seit fast zwei Jahren gilt «International Karate» als das beste Karate-Sport-Spiel auf dem Markt. Nun soll die Fortsetzung namens «International Karate 2», kurz «IK 2», das Vorgänger von der Spielexposition verdrängen.

Die wichtigste Bewertung bei IX+: Es sind mehr drei Karate-Kämpfer auf dem Rücken zu sehen. Einer oder zwei werden vom Computer gesteuert, je nach Anzahl der Spieler.

Für erfolgreich ausgeführte Schläge erhält ein Spieler gleich zweimal Punkte. Die erste Punktzahl geht auf das normale Punkte-Konto, das später mit der High-Score-Liste verglichen wird. Außerdem werden für jeden Treffer ein oder zwei Kurzworte vergeben. Selbst

ein Spieler sechs Karaspunkte erreicht, hat er die Runde gewonnen. Wenn dies niemand nach 30 Sekunden geschafft hat, gewinnt der Spieler mit der höchsten Karaspunktzahl. Der Spieler mit der niedrigsten Karaspunktzahl muß aus dem Spiel ausscheiden.

Die Karpfenvierkeren spielen sich nur auf der unseren Fischschwänne hin ab, auf der oberen sehen Sie eine fantastische Hotsengrand-Grafik, bei der die Details anstehen sind. Das Wasser ist wie in Bewegung, als ob es fließt ein Fisch aus dem Wasser, Vogel fliegen vorbei und manchmal sieht sich eine kleine Spinne von oben herab. Aber auch sonst ist die Grafik nicht zu verstehen: Die Anordnung der Stoffe ist ein



Happy-Explains:

Technisch tadelloses Prägel-Spiel, das zu zweit am meisten Spaß macht.

Egon Hille

Auch wer alleine spielt, sollte in den Zweitspieler-Modus gehen. Der zweite Spieler bleibt dann unbeweglich stehen und Sie haben mehr Zeit, die einzelnen Bewegungen anzuprobieren und zu lernen.

Trantor

Schneider CPC (Atari ST, C 64, Spectrum)
29 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette)

GRAPHIC	85 ★	
SOUND & MUSIC	71 ★	
HARRY WERTUNG	73 ★	

Mit Faden und Trompeten wurde das neue Software-Label „Guns and Leben“ gerufen. Darunter ist Spannung und erotische Spielerei noch endlich veröffentlicht. „Franz – The Last Stormtrooper“ besitzt nicht durch ein absichtlich missotiertes Spielprinzip sondern durch den Druck mit starken Effekten. Bei der CPC-Version wurde nur allzu die Grafik noch lachend.

Unter Tischendorf mußte die Erfahrung machen, daß man niemandem im Leben so recht trauen kann. Von seinem eigenen Volk wurde der weckere Sternschnöplinger schließlich verlassen und auf einen dem Umwegen gewählten Pfadlern abgesetzt. Hier ward Trauer nicht nur von bösen Ärgern empfunden, sondern selber nicht auch eine Kom-

be, die den Planeten in viele kleine Molekularstrahlen zerlegen kann. Um aus dem Schmelzmantel herauszukommen, muß Transor an acht Computerterminals je einen Buchstaben abgeben, allsech dazu in einem Geodreieck ordnen und dieses an einem speziellen Sicherheits-Computer eingeben. Läßt sich Transor zu viel Zeit, um von einem Terminal zum anderen zu gelangen, leitet die Bombe los.

Das ganze Gesellschaftsspiel ist das aristokratische Ansehen der Patienten, wo Tränke immer leicht, springt, schläft und sich davor kann. Die Ballerei geschick und strahlt sehr wirkungsvollen Pflanzenwurzeln, dessen Spritzenart ist mit wider aufgebracht werden muß. Andere Extras, wie zum Beispiel ein Schutzhelm, helfen eben



falls im Kampf gegen die Uhr
auf die zahlreichen Gespen-

Schülerkonzerten ist hier mal wieder angesetzt, doch technisch ist Theater auf dem CPC bleibend geläufig. Tolle Szenen, schreielles Schreien und Farbleuchte machen es in einem der Späße, die so einzigartig aus der Hochschule hervorstechen. Wieso man die Mission einmal geschafft hat, wird das Programm mit Sicherheit etwas langweilig, doch bis dahin werden Action-Fans gar nicht kalten.

Neuge-Empfehlung:

Gradliniges und technisch
klares Action-Spiel, das
nicht sonderlich einfach ist.

Erwin Müller

Wer wild haufend durch die Gänge jagt, wird schnell das Zerkliche spüren. Am besten vorsichtig agieren, immer wieder dackeln und abwarten. Die Bewegungsenergie der verschluckten Gänge wird überschüssig.

Solitaire Royale

MS-DOS
59 Mark (Diskette)

GRAPH	87 ★	
SOUND & MUSIC	1 ★	
HAPPY-WEITUNG	71 ★	

Bleiben wir zurück in die dunklen Zeiten, als es noch keine Heimcomputer gab und die Menschen sich nicht nur den vielen herrlichen Computerspielen ergötzen konnten. Um sich die Zeit zu vertreiben, legte man sich Spielkarten zu Herzen. Menschen unserer Leser mag der Begriff "Pinsence" vielleicht fremd sein. Es handelt sich um eine besondere Form des Kartenspiels, bei der man versucht, in einem Muster ausgelegte Karten nach bestimmten Regeln vom Tisch zu nehmen und so alle Karten zu sammeln oder sich vergebens dem Bein zu erweiden.

Es gibt Hunderte von Patienten und beinahe genauso viele Bücher, die dieses Thema erschöpfend behandeln.

In «Schöne Brunnen» sind sechs

verschiedene Patienten sowie drei einfache Kinder-Patienten programmieren. Wenn Sie eine Patience aufrufen, werden die Karten neu gemischt, so daß Sie jede Patience beliebig oft spielen können und nicht stets die gleiche Ausgangs-Situation erhalten. Sie können auch eine Patience zueinander von mehreren Leuten spielen lassen und so ein kleines Turnier veranstalten.

Die Spielkarten werden in hochauflösender Grafik auf dem Bildschirm dargestellt. Die CGA-Grafik ist dabei nur notwendig, wer aber eine EGA-Karte besitzt, wird mit schönen bunten Karten verwöhnt. Durch Pull-Down-Menüs und durchgehende Maus-Bewegung (war keine Maus bei, muß die Cursor-Taste nehmen) ist das Spiel einfach zu bedienen. Viele Hilfen



So im Programm machen die Spieler sofort verständlich, leichter und diese Texte, wie auch die aus vorliegende Anleitung, total in Englisch. Existiert die Anleitung soll aber ins Deutsche übersetzt werden.

Sollte Royal für einen ähnlichen Reiz wie «Shanghai» ausfallen, wäre das schade. Man spürt sofort mal eine Runde und dann noch eine und dann noch eine... Allerdings ist das Bett nicht ganz so groß wie bei Shanghai, da der Zufall eine größere Rolle erhalten hat, als das Geschick des Spielers. Das

Happy-Empfehlung:
Gemächliches Denkspiel,
ideal für das Mittagspausen.

Topic: NESS

Nicht verzweifeln, wenn eine Patience mal nicht aufgehen will. Da der Computer die Karten per Zufall verteilt, sind viele ausgegebene Spiele unidbar. Lesen Sie sich die Anleitung zu jeder Patience genau durch, um Fehler zu vermeiden.

Shoot 'em up Construction Kit

C 64
45 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette)

GRAFIK	★	Einstellbar							
SOUND & MUSIK	★	Einstellbar							
HAPPY-WERTUNG	82 ★								

Das neue Programm der «Witzball-Schöpfer» Jonathan Hare und Christopher Yates heißt «Street wip Construction Kit» (als so-fo-ri-ke kurz «SRUCK» genannt). Es ist zwar Art Bouzouki, ein Action-Spiel, aber es zu schreiben, auch wenn man von Technik und Programmieren nichts versteht.

Von SEUCK-Hauptmenü aus gelangt man per Joystick- oder Tastatur-Steuerung in verschiedene Abteilungen. Ein komfortabler Sprünge-Assistent dient zum Erwerben von Spielfiguren, die auch animiert über den Bildschirm kackeln können. Das sind tolle Hinweise auf raffinierte und

deren Zusammenstellung werden in einem anderen Abschnitt gemalt. Der Source-Editor darf genauso wenig fehlen wie die vielen Spiel-Parameter: Soll der Bildschirm ausrollen oder nicht? Wo taucht welches Sprite auf, wie schnell und in welche Richtung schneit es? Und damit man das schubsensteuerte Spiel nicht alleine spielen muß, ist ein Zwei-Spieler-Modus vorgesehen.

Es ist mit SEUCK kein Problem, in welcher kurzen Zeit Spiele wie «Xenon» oder «Galaxian» selber zu schreiben. Das Programm setzt im Grunde die benutzerfreundlichen Spiel-Generatoren neue Maßstäbe.



trotz einiger Einschränkungen:
Wenn sehr viele Spalten gleichzeitig auf dem Bildschirm sind,
kann das die andere Seite

In Deutschland wird SEUCK in den nächsten Tagen in einer komplett überarbeiteten Version erscheinen. Wer ein Spiel mit ihm schreibt, hat automatisch das Copyright an diesem Werk. Wenn Ihre kreative Idee sich jetzt angesprochen fühlt, können Sie das Construction Kit für einen Centimes kaufen. Es gibt zur Zeit zwei besondere Programme dieser Art auf dem Markt. Ein

Happy-Empfehlung:
Benutzerfreundlicher Ge-
nenerator für Action-Spiele.
Vier fertige Demo-Spiele
und als Zugabe dabei. Für
Assembler-Peaks nicht ge-
eignet, aber für Nicht-Pro-
grammierer als Beschäfti-

Kevin Miller

Ist selbst für die Demo-
Spiele nicht nötig, da viele
Schwarze-Medien abonniert
werden kann.

BILLIG-SPIELE FÜR AMIGA und ST MÜSSEN NICHT »BILLIG« SEIN!



CITY DEFENCE

von Uwe Schöner

Die schier endlose Zahl möglicher Szenarien aus dem Weltall kann nur gestoppt werden, wenn Sie zum richtigen Zeitpunkt Ihre Sensoren aktivieren, bevor die Schiffe zerstört werden. 12 Spieler, Massenschießung.

Lieferbar für AMIGA.



EMERALD MINE

von Klaus Reiter und Volker Wenzel

Ein klassischer Action-Adventure mit über 100 Levels und 3 Spracher-Optionen (englisch, deutsch, französisch). Die Story führt mit zeitigen Monster-Spielen und vor allem der Sound gefolgt mit sehr gut. Die beste Musik und die kluge Action-Sound-Effekte sind ebenfalls. Das Spieltheorie an einem hohen Spiel ist aber der sehr niedrigen Preis. Aber das nicht ausschlag, ist selber schuld! (PUNKT-RECHNUNG)

Lieferbar für AMIGA und ST



GOKART RACING

von Amiga

Für schnelleren Rennsport, bei dem die besten Überholer gewinnen wird. Bei unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden und Strecken müssen Sie vorher Reifen und Glanzlichter wählen. 8 Karten, 10 Spieler (einstufig), Einzelschaltung.

Lieferbar für AMIGA und ST



STRIP POKER

von Amiga

Verfolgen Sie einen schönen Abend mit einer Runde Strip Poker. Mit Sound und Motion erleben Sie die Action, aber spürbare Partikel aus der Verfügung. Komplette Spielanleitung mit der Maus.

Lieferbar für AMIGA und ST



FORTRESS UNDERGROUND

von Amiga

Ein Action-Spiel von Legend. In einer phantastischen, unterirdischen Welt (2D) können Sie ein Team von Soldaten anführen, um zu überleben und zu überleben. Aber die Welt ist nicht so einfach, es ist sehr gefährlich. Einzelschaltung.

Lieferbar für AMIGA



Lieferbar für AMIGA



Lieferbar für AMIGA



Lieferbar für AMIGA



Lieferbar für AMIGA/ST



Lieferbar für ST



Lieferbar für AMIGA



Lieferbar für AMIGA



Lieferbar für ST



Lieferbar für ST



Lieferbar für AMIGA/ST



Bei uns gibt's jeden Monat Neuerscheinungen für Ihren AMIGA und ST - am besten kostenlos den aktuellen Katalog anfordern!

Alle Spiele selbstverständlich mit ausführlicher deutscher Anleitung, Supportkarte und fantastischen Diagramm-Übersicht.

SENSATIONELL
a Spiel von der

29.⁹⁵,-

www.kingsoft.com

KINGSOFT-Spiele gibt's überall da, wo es gute Software gibt.

SPITZEN-SOFTWARE
...natürlich von

KINGSOFT
MADE IN GERMANY

F. Schäfer - Schnackebusch 4 • 1106 Rellingen
22 02408/5119 (nicht aufgeben) • Fax 02408-5213

PAC-LAND

TM and © 1984
NAMCO Ltd

OFT
KOPIERT,
NIE
ERREICHT!



Erhältlich für Commodore 64, Schneider CPC, Amiga und Atari ST

Pac, der unglaubliche Coin-Op-Held, inschneit wieder ein tolle Geschichte. Der mutigste Geisterjäger der Welt muß eine verirrte Pac auf ihrer Suche zu einem verlorenen Land begleiten, aber nicht mal in der Wüste ist er eine Feinde.

Der absolute Arcade-Spaß!

MIT DEUTSCHER ANLEITUNG.

Gruppierere enthalten keine deutschen Anleitungen.
Überzeugen Sie sich beim Einkaufen, ob diese vorhanden sind.



Vertriebspartner für die BRD
Vertrieb: Schwarzer Thiel AG

Beyond Zork

MS-DOS (Amiga, Apple II, Atari ST, C 128, Macintosh)
zirka 100 Mark (Diskette)

GRAPH	18	★	
SOUND & MUSIC	9	★	
HAPPY-WERTUNG	82	★	

*Beyond Notice and Consent

Wie für das strenge, strahlende Schwarz des Blotens. Zum ersten Mal werden die kniffligen Aufgaben-Puzzles mit Redaktionen überlassen, gesteuert die gesamte Seite einem Chefredakteur und sein 50 Punkte auf sechs Charakteristika verteilt werden. Man sollte erwarten, dass das Spiel dadurch beeinflusst das Spielgeschehen beeinflusst. Eine Spielart mit Rück und Ausdrück ist sehr selten, ein Gangel mit Monotonie besser als als eine leistungsfähige. Andererseits, eine die besser im Umgang mit der Menge, eine zu die Kampfe mit dem Chefredakteur übersteht.

Beyond Zerk bietet für ein Ad-venture + a. Krimi! Zaum und der gewohnt gute Pariser zu nennen, der um die 1500 Wörter verfügt und das Einsehen des Sch

Coils of greasy pipe rise from a cast-iron boiler, as over a roaring hearth. The ceiling is hung with electric rods and strings of old wax.

A closed door in the corner bears the legend, "Keepeth Out."

It is my old cook is built, my around the stove
There's a giant other here.

It
I use water.

The actor's accent changes to a no-nonsense, "Listen, boy," he says. "You work six months out from a great vegetable store to meet me. You want this here onion? Okay. There's an old bottle of wine you'll avoid downstairs. Goodbye. \$10. It's like me or my people, and the good onion is yours." He is a man in the big, dark and shaggy. "Good."

"I see, and I'm second place at the Borshee County Fair."

am 30. Dezember: Die Flutkontrollen sind mit oft gebrauchten Flüssen belegt, die bei Bedarf gesteuert werden können. War die, kann sogar die Mauer an der Seite umgewandelt

Im oberen Teil des Schirms wird eine Karte gezeigt, die dem Spieler das nötige Kartographie-Genie erspart. In dieser Karte kann man herumzoomen. Wer eine Menge hat kann sogar mit ihr die Spascheur von Rom zu Brüssel steuern. Raumbeschreibungen werden über ein weiteres Window angezeigt. (4)

11. *Myers, R. A. 1990. The ecology of the*

Mittelalterliches Abenteuer
mit vielen Bodenschatz-
Elementen. Gute Englisch-
kenntnisse erforderlich.

Tanya Hiller

Alle Pankreasfunktionsstörungen werden, Leber über den Speicheldrüse speichernd, Warlich macht, sollte sich der Kneipenwegung ganz ansetzen. Das Lauge ist bestmöglichst verwendet.

Jinxter

Atari ST (Amiga, Apple II, Atari XE/XL, C 64,
C 128, Macintosh, MS-DOS, Joyce,
Schneider 6128)
59 bis 79 Mark (Diskette)

In Letzte Aquädukt gibt es noch Hecken. Diese wachsen vor unseren Jahrhundertealten Kassen an bis der große Zweite Turm an der Armbachstraße, das den Bewohnern Aquädukt magisches Glück verleiht. Namentlich konnte mehr vor angeschlossen oder weiter vor den. Dadurch waren die gefährlichen Teile der Hecken Mägen gebildet. Aber nicht grüne Mägen, mit der man höchsten Streifen durch den Wald.

Die Frau jammert will, aber die alte Hosenmacherin widersteht. Mit Hilfe einiger großzügiger Beichtende hat sie Tücher, Armbänder, ammenaderngezwirnen und die Einzelteile verfertigt. Nun geht Ägypte ans Land.

sam das Glück aus, die Heere
erhalten ihre alte Macht zurück.
Sie sollen die Teile des Arms
hande finden und den alten Za-
merd wieder heilen.

In diesem dem dritten Abenteuer von Magische Scrollen werden einige Fakten der Adventure-Systeme angesprochen. So können Sie in diesem Spiel nicht sterben (jede lebende, gefährdete Situation wird durch Glückseligkeit gelöst, wodurch Sie sich und Ihren Charakteren einen Abend geschenkt für neue Pläne auch können, die sich Glück verbrachten. Harte können sein, respektvoller Humor der Abenteuerleiter und seine ganz schön durch den Querschnitt



Neben einer sehr komplexen Form der auch komplexen Sparten-Eingaben vermittelt glänzt Jucker durch 30 verschiedene Bilder, die von vier verschiedenen Grafikern stammen. Die Bilder passen in die 25 Versionen der Grafik-Möglichkeiten des Computers voll ein.

Insofern ist sprachlich auf einem sehr hohen Niveau, deswegen sollte man gute Englisch-Kenntnisse mitbringen. Handlung- und technische Aufgaben gehören zum Besten, was die Advertising-Branche zu bieten hat. Das

Major-Emma Feldman

Schweres Adventure für Spieler mit sehr guten Englisch-Kenntnissen.

Erwin Hilfer

Gerade bei diesem Spiel ist es sehr wichtig mit jedem Gegenstand, der in den Raumbeschreibungen angegeben wird, genau umzugehen. Dazu gehören Tiere, denn hier stehen oft Dinge, die man nicht sofort sieht.



QUIRLIG!

ENT-
ZÜCKEND!

CLEVER & SMART

(C) 1987 B. Thoma / Color-Magazin-Verlag
in geheimer Mission

OH MANN!
EIN ECHTER
TREFFER!

ZU GUT!

ATARI ST
AMIGA/SPECTRUM
C 64/SCHNEIDER CPC
und bald auch für den
LAMBDA 1000/8000

Atari ST

C 64

Atari ST



Wer seinen PC mit
einem C 64 oder B. Thoma
1000 oder 8000 hat, sollte
sich diese Spiele haben, denn
sie sind Programmier- und
Spielkunst.

Preis

Stück

PLZ _____ Ort _____

Anschreiben: B. Thoma/Magazin-Verlag
6000 Köln 10.

ariola

VERLEIHT EUREM SKATEBOARD FLÜGEL JETZT NEU FÜR EUREN COMPUTER

Erlebt all die Herausforderungen an Eure Geschicklichkeit und den Nervenkitzel des extremen Skateboardings. Denn das Ziel steht fest: Champion der Skateboard-Welt! Ihr startet in Skate-City, um Eure Fähigkeiten in zahlreichen Skate-Parks zu testen und Eure Technik in Freestyle und im direkten Wettkampf zu verbessern – denn am Ende wartet die extreme aller Skateboard-Disziplinen: Die 720-Grad-Drehung freischwebend in der Luft!



ATARI
GAMES

Erhältlich für: CBM 64/128
Spectrum
Schneider

WENN IHR SKATEBOARD FLÜGEL
IHR GUT IST, WIRD IHR LUST, AN EUREN FÄHIGKEITEN ZU ARBEITEN. IHR
KÖNNT EUREN SKATEBOARD FLÜGEL MIT EUREN SKATEBOARD FLÜGEL



Nebulus

C 64 (Spectrum)
29 Mark (Kassette), 39 Mark (Diskette)

GRAPHIK	84 *								
SOUND & MUSIK	70 *								
HAPPY-WEITUNG	79 *								

Außerordliche Frech-
decker haben es paar
Türme auf der Wasser-
welt Nebulus gebaut.
Die Bas-Auflachsbilder kann
so etwas natürlich nicht durch-
gehen lassen. Sie bekommen
den Auftrag, diese Türme we-
der zu zerstören, indem Sie ein-
fach etwas spritzen. Aber! Je-
doch! In diesem Spielwerk
jedem Turm deponieren. Der
Turm fällt dann in sich zusammen.
Anfangs muß man das
erst einmal noch ganz oben kom-
men, denn der U-Bot sein Sie
zu am unteren Ende jedes
Turms ab.

Von den Türmen heraus sind
Plattformen angelegt, auf denen
man sich nach oben arbeiten
kann. Wenn Sie nach oben oder
rechts gehen, dreht sich der ge-
samte Turm auf dem Bildschirm.

die Spindel bleibt immer in
der Bildschirm-Mitte. Sie könn-
ten laufen, Treppen hochge-
hen, Hinfahrwege überwinden
und auf Schneebälle werfen.
Außerdem führen Gänge durch
den Turm. Gehen man einen be-
stimmten Gang herum, dreht sich der
Turm auf dem Bildschirm um 90
Grad und man kommt auf der an-
deren Seite wieder heraus. Der
grafische Effekt mit dem sich
der Turm auf dem Bildschirm
dreht, kann nicht beschreiben
werden. Bei anderen Bildschir-
men sieht es viele »Ah« und »O«
hervor. Sie müssen ihn auch un-
bedingt ansehen.

Geführt werden 2. Form von
schwierigen Spielen, die den
Weg versperrten. Nur manche
Geister können mit einem
Schneeball zerstört werden,
was auch sehr bedauerlich. Eine Se-



ritung mit einem Spiel hat
ausgesprochenen Erfolg. Ein-
ziges Problem: Sie können nicht
einmal den Turm herun-
ter. Wenn Sie allerdings von ei-
nem der unteren Stockwerke fal-
len, stürzt Sie ins Wasser und
verlieren alles was dort Leben.
Die vielen grafischen Effekte,
die wahre geschichtliche Szenen
und die guten Sound-Effekte ma-
chen das Spiel zu einem der be-
sten Plattform-Spiele. Am mei-
sten, was die Spielfunktion der
3D-Drehung auf dem Bildschirm
rotiert. (Se)

Happy-Empfehlung:
Schwarze Geschichtsbü-
cher-Spiel für Joyce-Profi
und Geschichtsliebhaber

Erste Hilfe:
Merken Sie sich die Bewe-
gungen aller Spielfiguren. Nur
dann können Sie unter ihnen
durchgehen. Wenn Sie unter
schließen, passen Sie auf
Plattformen und schützenden
Boden auf. Über Sie das kor-
rekte Springen.

Street Sports Basketball

C 64 (Apple II, MS-DOS)
29 Mark (Kassette), 39 bis 79 Mark (Diskette)

GRAPHIK	78 *								
SOUND & MUSIK	71 *								
HAPPY-WEITUNG	78 *								

Wunderschöne sport-
liche Kids mit einem
Ball und einem Korb?
Klare Sache: ein be-
stimmtes Basketballspiel. Ganz
daran geht es bei Street Sports
Basketball. Sie wählen zwi-
schen vier Plätzen auf dem
Tisch spielen kann. Für jeder
Ort hat seine Vor- und Nach-
teile. Beispielsweise ist am
Pfeilplatz der Korb eine mög-
liche, das ist ein möglicher
Spielort. Die Spieler müssen
auf den Platz zu gehen,
um den Gegner zu überwin-
nen.

Dann stellt man seine Crew zu-
sammen. Eine Mannschaft be-
steht aus drei Spielern. Je-
des Team-Mitglied hat Stärken
und Schwächen, die man
kennen muß, um ein gutes Team
zusammenzustellen. Alle Gegner

werden entweder als Mitspieler
oder der Computer, der nur drei
Spielern aufwartet.

Der Spieler steuert das Spiel
in dem freien Raum. Er kann je-
denzeit auf Knopfdruck auf eine
andere Spielfigur wechseln.
Wenn Sie einen Ball erreichen,
kann die Spielfigur automa-
tisch und braucht nur noch auf
den Korb geschossen zu werden.
Natürlich versucht die andere
Mannschaft, Ihnen den Ball so
schnell wie möglich wegzu-
schlagen. Wenn man einen
geheimen Feldspieler des
Ball gegnerisch will, geht man
entweder auf ihn zu und versucht,
ihn den Ball abzunehmen. Mit
einem Klick bekommt man ihn
und auch den gegnerischen
Korb steuern. Gewinnen wird
auf Knopfdruck.

Gründlich steuert das Programm



von Daten. Die Spieler haben
ein richtiges Manöverpiel und
nach einem Klick. Einige
Wände und mit Grafik ver-
stärkt. Street Sports gibt es zwar
wenig, diese sind aber gut ge-
lungen. Leider ist das Spiel
an einem schwachen Computer
gegründet. Später die schwere
Seite ist für einen guten Spieler
von Problem. Dafür spielt sich
das Programm recht einfach.
Gewinnen wurde die Computer-
version. Inwiefern die Computer-
version die Punkte erhält, ist
nicht bekannt. (Se)

Happy-Empfehlung:
Einfaches Sportspiel mit
deutlicher Grafik. Der
Computer ist leicht zu be-
steigen, aber es gibt auch einen
Zwei-Spieler-Modus.

Erste Hilfe:
John, Kevin und Jack ge-
ben für den Anfang ein gutes
Team ab. Inwiefern die beiden
Computergegner (per Maus)
und ein schwieriges Feld
wählen.

RUSHWARE

SOFTV

Online with the trend.

COMMODORE 64/128

TAPPAN

Arcade
Spiel

C64 Kass./Disk,
Schneider CPC Kass./Disk,
IBM-Spectrum-Atari ST



Simu-
lations-
Spiel

C64 Kass./Disk



Action-
Spiel

C64 Kass./Disk, Atari ST
Schneider CPC Kass./Disk,
in Kürze Amiga

C64 Kass./Disk



Arcade
Action
Spiel

C64 Kass./Disk,
Schneider CPC Kass./Disk,
Spectrum-Atari ST



Action
Spiel

C64 Kass./Disk,
Atari XL-Kass./Disk,
Schneider CPC Kass./Disk,
Amiga, Atari ST
Schneider PCW



Spieler-
sammlung

C64 Kass./Disk

C64 Kass./Disk
Atari ST
Amiga

RUSHWARE-Produkte erhalten Sie unter anderem
in ausgewählten Fachabteilungen von:



TOYS 'R' US

VORSICHT VOR GRAUIMPORTEN

allkover

offshoot FOTO

TV

diver

HAHO

WAVE

WAVE

massa

Media

WARE Aktuell



COMMODORE 64/128 **EPYX**

C64 Kasse (inkl. im Kasten): **Apollon - Atari ST - IBM**
Schneider CPC Kasse 70000

Action-Spiel



Kleinpolster (Leuchtbildschirm) - einfluss Programm eine deutsche Anleitung enthält. Spätere Informationen können nicht berücksichtigt werden. (Spezialpreis 1000) - Versand nur mit separater Anweisung.

RATIO **WERTKAUF***

Vernab **RUDEWARE** Microhandelsgesellschaft mbH.
Händler für neue und gebrauchte Computer- und Peripherie-Güter. Qualität und Service.
Lieferung in alle Bundesländer. (Lieferzeiten 1-2 Wochen) - Versand nur mit separater Anweisung.
C64 Kasse (inkl. im Kasten) C64 Kasse 70000 C64 Kasse 70000 C64 Kasse 70000
C64 Kasse (inkl. im Kasten) C64 Kasse 70000 C64 Kasse 70000 C64 Kasse 70000



Amica

Der Bern scheint getrocknet. Dieses Moral erschreckt gleich wie gute Urweitzungen für die Anzüge der „bisher sehr aufmückerlich von den Software-Kirnen behandelte“ wird.

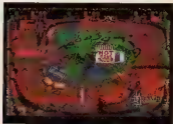
Western Games, der wir als Schweizer CPC-Version Ausgabe 3.27 geteilt haben, ist sehr elegant und wurde für das Amiga grafisch noch mal aufpoliert. Die winzige cartoonische Grafik wirkt jetzt fast so schön und klar. Auf der linken Seite befindet sich ein Menü mit dem Titel "Aufgaben". Hier werden die verschiedenen Programmierarbeiten aufgelistet, die der Benutzer ausführen kann. Die Aufgaben sind:

Der Araga-Graffelpap wird auch von nächsten Teil ordentlich strapaziert. AMX-Strafstar ist ein wirklich sehr böse.

Kurz und bündig

druckendes ML-2-Spiel für den Zweig. Ein oder zwei Spieler gleichzeitig streifen auf einem vierhundertsten IMX-Schwein in die Spitzposition. Die wenigen Sound-Effekte können nicht mit der sonstigen Trübsinnigkeit mithalten. Wer sich selbst über IMX-Szenen informieren will, findet einen Test der C 64-Version in heftigen Computer 5/85.

Schon mal als Frucht durch einen Dingen getagelt? Bei **Samara** haben Sie dazu mehr als genug Gelegenheiten. Unsichtbar wieder in einen mitternachts Zauberei zurückzuwandeln, müssen Sie viele Kämpfe gegen Mutters bösen Zauberei, die einseitige und logische Fesseln lösen. Die 8-8-Verweise von Samara, werden es



Billig-Spiel mit Spitzens-Öffile: „SMX Stimulators (Anal)“



Bei Western Games (Kriegs) müssen selbst Knie nicht verschont, müssen Sie schnell und doch mit Gefühl

Atari ST

Auf dem Atari ST wird jetzt ganzheitlich und problemlos alles was das Zeug hält: Das witzige Spielzeug-Genie **Sublimi Bubbles** hat seinen Weg auf den Atari ST gefunden. Wir wissen von der Umsetzung schon etwas: Es ist das für bedachte, denn nachts Grad ist nicht so gut wie am Tag. Die das Meiste jetzt noch anschauen, um einzuweisen und untersuchen und, spielt auch die Differenz sogar besser. Auch der Sound läuft nicht schlecht, obwohl die zum Vergleich: Vorherigen nicht mehr leistungsfähig war.

Sonderheft 21 vorgesehen: Die STVorausbezeichnung wird durch verbesserte Grafik und zugehörige Symbole

Was sich bebt über stolze Quasigen den Kopf zerbrechen müßte, sollte sich die SP-Veteranin von Thelma Parnat ansehen: Mit verbotener Grafik oder ideologischem Spielprinzip wäre dieses Spiel dem, die Party oder gemächliche Fasnachts-Abende, A. z. d. e. g. und die Fragen in Englisch sowie auf das englische Kultur-Gebiet zu- reich geschneit, was nicht den Spielstil vermissen wird.

Augen auf beim Computerkauf - ein Preisvergleich lohnt sich

Tornado Computer Vertriebs GmbH I.G.
Narcener Str. 24, D-70499 Ravensburg, Telefon 0750/33051

In die Schweiz liefern wir ab Lager Zürich:

that cannot, although the cells are not known to function in this way.



Vom Automaten kann es unterschieden. „Public Mobile“ 157

C 64

Auf dem C 64 ist, nach 30-tägiger Umstellung, sehr wenig das ursprüngliche, das ist in der Revolution. Nach dem, ist es dann noch und die Frage der Dorn. Das HP-Verfahren dieser Spielarten Umstellung haben wir in Happy-Sports Power Play 1 vorgestellt. Das C 64-Umstellung ist das erste, das...

MS-DOS

Gute Sportpreise für MS-DOS-Computer sind rar. Die Preise an uns natürlich besonders, eine technisch brillante Umsetzung von Superstar Joe Morley z. e. hat. Aus Eigenrechenen der C64-Version, die wir in Ausgabe 8/87 testeten, wurden überaus man. Die Grafik ist, dank der hohen Auflösung der C64-



Marisa Sportspiel für nahezu PC-Besitzer: »Sapienter Ice Hockey«
Schließen Sie das Pack des renommierten Tor

des. Langeweile, schlecht gezeichnete Grafik und einfach als Markt bestimmen das Bild. Dazu kommt, in der Kategorie Videospiel, das *Unlatching* etwas losdrängt. Jedes Level wird mit zehn gelassen, was manchmal mehrere Minuten dauert. Allerdings darf man zu dem Ziel des Computers nicht verlieren, weil das Spiel nach drei Leben aussteigt. Weiterhin: Wenn Sie aus unbekannten Gründen Spiel haben müssen, dann sei als Danksage:

Wieso Sie den angestrichelten Test der «Morpheus» verlassen. Da das Programmieren zu einem neuen Software-Haus gewechselt ist, ist noch nicht geklärt, wann und wo dieses Spiel auf den Markt kommt.

Groß gegenüber: erst C 64 noch besser geworden. Lediglich beim preisigen Sound zitiert MS-DOS-Computer zurück. Das Spelling der C 64-Version wurde durch ein Umschalten des Zeichensatzes ersetzt. Dieses Umschalten zwischen den Spellschritten (beide des S. 64) ist sehr leicht.

Monomama's Revenge (rev.) auch noch belagerte Geschichtchen vom Spiel für C 64 und Amiga XL/XL+, das mit der MS-DOS PCs mit CGA-Grafikkarte umgesetzt wurde. Das Programm ist, wenn man es heruntergeladen hat, mehr vom Hocker, als es einem mittelalterlichen Spiel aber beachtliche Spielzeit. Durchaus empfehlenswert! (ab/ab)

Joysoft

und Lachmann sowie die ersten Schulungs-Zeitstrahle sind wir

**DEUTSCHLANDS
BELIEBTESTES SOFTWAREHAUS
MIT DEM BESTEN SERVICE**
UND DAS SCHÖNSTE, WEIL TÄGLICH

24 Std. Rastell-Ausnahme
24 Std. EIL-Lieferservice auf Anfrage
Exakte Lagerhaltung, deshalb prompte Lieferung

Methylation

C-64 Cass 29.95
Disk 39.95

Superstar Eishockey

C64 Cass 29,90
Disk 39,90
IBM Disk 68,00

490

Atari	01.0
Amiga/Amiga Plus	00.0
Atari ST Classic	01.0
Game Boy	00.0
Super Nintendo	00.0

WEITERE ANGEBOTE
IN UNSERER
KOSTENLOSEN
PREISLISTE!

Cutty-Eam
Guild of Thieves
Hellspawn
Schismatics
Juggernauts
Lords of the
Pit
Savage Remnants
Spies
The Red

Journal

C64, Atari 800
Disk 59,00
Amiga, AST, IBM
Disk 69,00

Blank

Ready	\$4.99
Beats Test	\$9.99
Blue Nit	\$5.99
Captain America	\$9.99
Ironspide	\$9.99
Reckless	\$9.99
Shuttlers	\$9.99
Skeleton Key	\$4.99
Sovereign	\$4.99
Swamp	\$9.99
Superman Green	\$4.99
Universal Military Flight Simulator	\$19.99
Universal Wars	\$9.99

Jetzt endlich

Star Trek
Atari ST Disk 59.00

WIR HALTEN STÄNDIG
EINIGE TAUSEND
PROGRAMME FÜR SIE
AUF LAGER.

NEUERSCHEINUNGEN
FAST WÖCHENTLICH!

Bemacht sie doch mal (10 - 13 Uhr, 14 - 18-30 Uhr)

Leder- und Versand	Leder Köln 1	Leder Ockenrodt
Reinholdstr. 51 5090 Köln 41 Tel. (0222) 41 6834	Mathiasstr. 24-26 5030 Köln 1 Tel. (0222) 239520	Humboldt 54 4008 Düsseldorf 1 Tel. (0211) 582140

ODER TELEFONISCH BESTELLEN UNTER

02 21 - 41 66 34 10 - 18.30 Uhr
02 21 - 42 55 66 24-Std. Service

«Guild Of Thieves» preisgekrönt

Jedes Jahr werden in England die «British Micro Computing Awards» an verschiedenen Kategorien vergeben. Der Preis für das beste Spiel des Jahres 1987 ging an «Guild Of Thieves», das Grafik-Adventure von Magnetic Scrolls. Die Jury war vor allem von der tollen Grafik und dem exzellenten Plots beeindruckt. (mg)

Kalter Krieg bei Infocom

Das Kult-Softwarehaus Infocom hat ein neues Adventure angekündigt. «Border Zone» ist eine Spionagegeschichte in der man drei verschiedene Rollen übernimmt.

Kapitel 1. Sie sind ein mehr amerikanischer Typus, der in einem Zug von Geheimdienstern Probe an eine reale Lage.

Das Programm ist ein Agent, der schon in der Vergangenheit bei der Suche nach einem Dokument über die Grenze zu bringen.

Kapitel 2. Sie sind Agent, der amerikanische Agent, der gerade das KGB ein dem Zug angekommen. Das Dokument haben Sie einen Touristen übergeben, aber Sie sind nicht noch mehr in der Lage, das Problem zu lösen, sondern verschwinden.

Kapitel 3. Sie sind ein russischer Spieler mit einem künftigen Auftrag. Aber dieser Auftrag ist nicht Agent Typus, der Ihnen auf der Person, und Sie haben nicht mehr viel Zeit, um Ihren Job durchzuführen.

Programm ist mit Marc Mac, der schon an «Deadline», «Zork» und anderen Adventures angewandt hat. Auf wenige Besonderheiten kann man sich jetzt schon freuen. Das Spiel läuft in Echtzeit, so daß man für reagieren muß. Auch die typischen Be-

gekommenen. Ein Befehl führt für Podina ein entsprechendes Wortbuch und ein 5-reichhaltige, die der Benutzer beliebig festlegen, unter anderem der Färbung bei. (L)

Eine Gianna kommt selten allein

Das Nintendo-Videospiel «Super Mario Bros.» genießt den besten Programmierern die sehr untergeordnet wird. Das Spiel ist für die Nintendo-Konsole. Doch man soll die Heldin nach Italien jagen. Das deutsche Programmier-Team Nintendo arbeitet gerade an einem Projekt mit dem geheimen Titel «Great Gianna Sisters», das die Heldin Spielball von Super Mario Bros. verleiht. Besonders Konzeptions jede Menge Levels sind noch wartende Extras und

auch die Gegner. Wenn nicht erfolgreich, sollen die Giannas in Januar veröffentlicht werden. Verkauft und publiziert für C64, Amiga und Atari ST geplant. (h)

Hewson-Hits für ST und Amiga

Das neue Action-Spiel «Zynaps», das auf dem 8-Bit-Computer C 64, Schneider CPU und Spectrum gute Kritiken erlangt, wird ebenfalls für Amiga ST und Amiga erschienen. Wegen der Umsetzung ausserordentlich gut, keine Zynaps neue Maßstäbe für Action-Spiele auf den neuen Computern setzen. Auch «Colony» ein weiterer Erfolg ist von Hewson, der für die beiden 16-Bit-Systemen. In Amiga, das Ende erreicht auf der 8-Bit-Computer zwar nicht die Klasse von Zynaps, ist aber dennoch ein beachtenswertes Spiel für Amiga-Plus. (mg)

Die Spiele-Hitparaden Dezember 1987

Unsere Leser-Hitparade endlich einen Jahr nach wackelnden Monate. Nach langer Zeit wurde «World Games» an der Spitze abgelöst von Nachfolger «Call of Duty». Der dritte Aufsteiger ist «Master of Magic», der von ST und ST kommt.

Gegen die Budget-Welle in England, der «International Karate» in der 16-Bit-Welt, wurde außerdem noch ein noch «Vidya»-Titel mit großer Mehrheit.

Die einzigen Spiele, die sich in den britischen Top 10 halten, sind Übersetzungen von Software aus dem Ausland. Der «Grand Prix Simulator» überholt wieder dank der Spekulationen um die anderen Titel.

In Amerika führt die «MS-DOS-Version» «Grand Prix Simulator» an der Spitze der Charts. Unter den Top 10 streifen sich noch zwei ausschließlich Adventures, Rollenspiele und Simulationen. Die bei-

den einzigen Spiele für Joyce-Kunden sind «Call of Duty» und «The Eagle's Nest».

Bei der Leser-Hitparade kann jeder entscheiden. Schenken Sie einfach jeden Monat eine Prekette mit den drei Lieblings-Spielen und schicken Sie an die Redaktion Happy-Computer. Kennen Sie Top 10, News-Print für 2, 16-Bit-News, Vergabe ist nicht, Auswahl Computer-Top und persönliche

Dankesbrief für den Fall eines Gewinn ausgeben (Wichtig). Wir werden innerhalb 22 Spalte unter dem, das sich bei der Top 10-Wahl befindet. Der Einsendeschluss ist jeweils am Ende eines Monats und der Rechtsweg ausgeschlossen. Abschließend werden die Spieles-Tip der Redaktion «Hewson» (C 64). (h)

Jedes Monat werden unter allen Einsendern die besten Happy-Leser-Hitparade «Hewson» 22 Spalte unter dem, das sich bei der Top 10-Wahl befindet. Der Einsendeschluss ist jeweils am Ende eines Monats und der Rechtsweg ausgeschlossen. Abschließend werden die Spieles-Tip der Redaktion «Hewson» (C 64). (h)



Deutschland (Leser-Hits)

1. (3) California Games (C64)
2. (1) World Games (Eury)
3. (3) Wizard (C64)
4. (1) Pirates (Microprose)
5. (3) The Last Ninja (System 3)
6. (5) The Bard's Tale II (Electron Arts)
7. (1) Defender of the Crown (Microprose)
8. (2) Genshik (Microprose)
9. (6) Arkonoid (C64)
10. (4) Infiltriertes Spiel



Großbritannien

1. (1) Grand Prix Simulator (Code Masters)
2. (4) Racepads (Image)
3. (1) Indiana Jones (US Gold)
4. (4) Secret Base (Atari)
5. (1) Pro Ski Simulator (Code Masters)
6. (1) International Karate (Electronic Arts)
8. (3) BMX Simulator (Code Masters)
9. (1) Fruit Machine Simulator (Code Masters)
10. (1) Bulldoze (Freemove)



USA

1. (3) Ganahdy (Microprose)
2. (1) Master of Magic (Atari)
3. (2) California Games (Eury)
4. (3) Chuck Yeager's AFT (Electronic Arts)
5. (1) The Bard's Tale II (Electronic Arts)
6. (1) Sub Battle Simulator (Eury)
7. (2) Into the Eagle's Nest (Pegasus/Pegasus)
8. (2) Alternate Reality: The Dungeon (Datacube)
9. (1) Defender of the Crown (Microprose)
10. (1) Up Perilous (Action Soft)

Hitparade Leser, Publisher:
 Hans-Bernd Wöhring
 Felix Berthel, Editor-in-Chief
 Alexander Koenig, Journalist
 Stefan Koenig, Editor-in-Chief
 Wolfgang Koenig, Editor-in-Chief
 Thomas Fuchs, Editor-in-Chief
 J. Koenig, Editor-in-Chief
 Oliver Koenig, Editor-in-Chief
 Gila Koenig, Editor-in-Chief
 Frank Koenig, Editor-in-Chief
 Mark Koenig, Editor-in-Chief
 Alexander Koenig, Editor-in-Chief
 Th. Koenig, Editor-in-Chief
 Bernd Koenig, Editor-in-Chief
 Marcus Koenig, Editor-in-Chief
 Stephen Koenig, Editor-in-Chief
 Patrick Koenig, Editor-in-Chief
 Andreas Koenig, Editor-in-Chief
 Gerd Koenig, Editor-in-Chief
 Gerd Koenig, Editor-in-Chief

OCEANS ALL STAR HITS

Geniales gebündelt
—zum Taschengeld—Preis



ariolasoft 
Ein Unternehmen der Bertelsmann AG

ocean

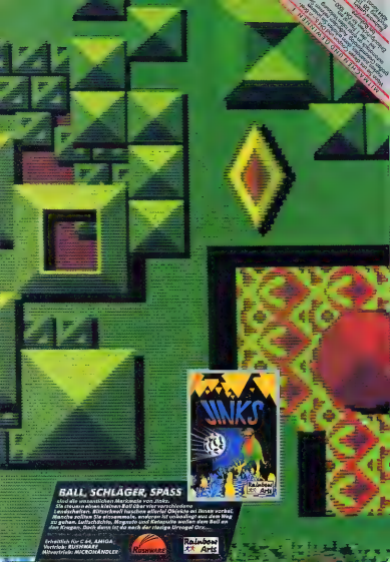
ARIOLASOFT GmbH
CARL-BERTSCHMANN-STR. 101 POSTBACH 1332
4810 GL. TESSLOHN

Exklusivvertrieb Deutschland: Ariolasoft
Exklusivvertrieb Österreich: Keresoft
Exklusivvertrieb Schwiz: z. Thal

CASSETTE DM 39,95
DISKETTE DM 49,95
*unverbindliche Preisangabe



003 140 141 142 143 144 145 146 147 148 149 150 151 152 153 154 155 156 157 158 159 160 161 162 163 164 165 166 167 168 169 170 171 172 173 174 175 176 177 178 179 180 181 182 183 184 185 186 187 188 189 190 191 192 193 194 195 196 197 198 199 200 201 202 203 204 205 206 207 208 209 210 211 212 213 214 215 216 217 218 219 220 221 222 223 224 225 226 227 228 229 230 231 232 233 234 235 236 237 238 239 240 241 242 243 244 245 246 247 248 249 250 251 252 253 254 255 256 257 258 259 260 261 262 263 264 265 266 267 268 269 270 271 272 273 274 275 276 277 278 279 280 281 282 283 284 285 286 287 288 289 290 291 292 293 294 295 296 297 298 299 300 301 302 303 304 305 306 307 308 309 310 311 312 313 314 315 316 317 318 319 320 321 322 323 324 325 326 327 328 329 330 331 332 333 334 335 336 337 338 339 340 341 342 343 344 345 346 347 348 349 350 351 352 353 354 355 356 357 358 359 360 361 362 363 364 365 366 367 368 369 370 371 372 373 374 375 376 377 378 379 380 381 382 383 384 385 386 387 388 389 390 391 392 393 394 395 396 397 398 399 400 401 402 403 404 405 406 407 408 409 410 411 412 413 414 415 416 417 418 419 420 421 422 423 424 425 426 427 428 429 430 431 432 433 434 435 436 437 438 439 440 441 442 443 444 445 446 447 448 449 450 451 452 453 454 455 456 457 458 459 460 461 462 463 464 465 466 467 468 469 470 471 472 473 474 475 476 477 478 479 480 481 482 483 484 485 486 487 488 489 490 491 492 493 494 495 496 497 498 499 500 501 502 503 504 505 506 507 508 509 510 511 512 513 514 515 516 517 518 519 520 521 522 523 524 525 526 527 528 529 530 531 532 533 534 535 536 537 538 539 540 541 542 543 544 545 546 547 548 549 550 551 552 553 554 555 556 557 558 559 560 561 562 563 564 565 566 567 568 569 570 571 572 573 574 575 576 577 578 579 580 581 582 583 584 585 586 587 588 589 590 591 592 593 594 595 596 597 598 599 600 601 602 603 604 605 606 607 608 609 610 611 612 613 614 615 616 617 618 619 620 621 622 623 624 625 626 627 628 629 630 631 632 633 634 635 636 637 638 639 640 641 642 643 644 645 646 647 648 649 650 651 652 653 654 655 656 657 658 659 660 661 662 663 664 665 666 667 668 669 670 671 672 673 674 675 676 677 678 679 680 681 682 683 684 685 686 687 688 689 690 691 692 693 694 695 696 697 698 699 700 701 702 703 704 705 706 707 708 709 710 711 712 713 714 715 716 717 718 719 720 721 722 723 724 725 726 727 728 729 730 731 732 733 734 735 736 737 738 739 740 741 742 743 744 745 746 747 748 749 750 751 752 753 754 755 756 757 758 759 760 761 762 763 764 765 766 767 768 769 770 771 772 773 774 775 776 777 778 779 780 781 782 783 784 785 786 787 788 789 790 791 792 793 794 795 796 797 798 799 800 801 802 803 804 805 806 807 808 809 810 811 812 813 814 815 816 817 818 819 820 821 822 823 824 825 826 827 828 829 830 831 832 833 834 835 836 837 838 839 840 841 842 843 844 845 846 847 848 849 850 851 852 853 854 855 856 857 858 859 860 861 862 863 864 865 866 867 868 869 870 871 872 873 874 875 876 877 878 879 880 881 882 883 884 885 886 887 888 889 890 891 892 893 894 895 896 897 898 899 900 901 902 903 904 905 906 907 908 909 910 911 912 913 914 915 916 917 918 919 920 921 922 923 924 925 926 927 928 929 930 931 932 933 934 935 936 937 938 939 940 941 942 943 944 945 946 947 948 949 950 951 952 953 954 955 956 957 958 959 960 961 962 963 964 965 966 967 968 969 970 971 972 973 974 975 976 977 978 979 980 981 982 983 984 985 986 987 988 989 990 991 992 993 994 995 996 997 998 999 1000



BALL, SCHLÄGER, SPASS

sind die unersättlichsten Märkte von Jinks.
 Sie steuern einen kleinen Ball über vier verschiedene
 Landschaften. Bitterkeit! Insekten aller Art! Objekte auf Ihren vorbei.
 Manche zollen Sie einmalem, anderen ist unbeschadet aus dem Weg
 zu gehen. Luftschicht, Morgens und Ketschup wollen dem Ball an
 den Krugan. Doch denn ist da noch der riesige Urvogel Oze...

Erhältlich für C 64, AMIGA,
 Vertrieb: RUSHWARE
 Abverkauf: MICROHANDLER



Rainbow
 Arts



★ Halo Freaks

POKEs & Schummel-Listings

Bomb Jack

Thomas Kruel und Stefan Thies aus Weyhe haben für alle Halbe-Blasen und Bomb-Jack-Fans eine lange POKE Liste zusammengestellt. Sie gilt für die C-64-Version von Bomb Jack und enthält vor allem die besten Tricks. Du startest das Spiel, unterbrichst es mit einem RESET, geht dann die POKE ein und startest es wieder mit SYS 2,28.

Mega Apocalypse

Michael Schürz aus Dusseldorf hat POKEs für Mega Apocalypse auf dem C-64. Die POKEs geht für nach einem RESET ein und startest das Spiel dann mit SYS 22503. Umendlich viele Leben: POKE 22672 133 POKE 22508 173 Schnelles Kaufen: POKE 22670 13 POKE 22676 254 bis 22693 234

POKE	Wirkung
6759,96	Verändert die Farbe der Kisten
6734,98	Jack hebt auf unsichtbaren Balken, wobei die unsichtbaren Balken ihre Wirkung verlieren. Man darf ihnen Dauerfeuer einschicken.
6844,01	0,1 600 Punkte für das <A>
6822,89	Man sieht nur noch 3/4 der Bomben
7724,47	Nach zwei, blinkenden Bomben ein Level weiter
8338,5	Hebige Balken und schwarze farbige Balken
8435,29	Jack schaut nach rechts
4591,9058	Es erscheint aus ein Astronaut
7411,52	Hintergrundfarbe ändert sich
7278,28	Das Spiel hat nur einen STAK7-Zeichenmarkt
9321,1	Astronauten sind orange. Sie leben und Gegen wird umher
8632,53	Bomben sind an anderen Stellen
8142,91	Astronauten rutschen nach links
8142,91	Sogenannte <Quero-Bomben>
9280,73	Nach Aufheben von <A> kann Jack beliebig viele Punkte verdienen
8636,265	Jack ist unsichtbar
8200,5	Jack hat einen schwarzen Kopf
8208,63	Jack trägt wild unklar
7394,61	Blaue High-Score, weil massenhaft <A> und
8209,94	Bomben verändern sich

Goldrunner

Michael Kruel aus Bremen spielt oft und gerne Goldrunner auf dem Amiga. Denn für dessen viel Spaß damit habe, hier seine Tricks.

Wenn man während des Spiels auf eine der folgenden Tasten drückt, springt das Programm in die eingebauten Cheat-Modus.

PF -> Spille-Cheat

= Das Goldrunner-Spiel wird dann durch die Eingabetaste hard-arch-Regele.

& Die Energie wird zwar abgezogen, wenn sie jedoch <A> gedrückt, gewährt es dir das letzte Leben für das Spiel.

J -> Level überspringen

Die Drücke auf die Taste <A> bewirkt, daß man ein Level überspringt.

U -> Bonusrunde beenden

Wird während der Bonusrunde die <U>-Taste gedrückt, wird die Bonusrunde abgebrochen und es beginnt die nächsten Level.



Feierliche Begrüßung in der Redaktion: Halo Freaks hat Geburtstag! Wir freuen den Jahrestag in Happy-Computer / 89 anlässlich der ersten (garstigen) Spieletipps. Happy Birthday!

Eure Redaktion

Bureaucracy

Martin Wolf aus Neuliseburg hat Fragen zum Infocom-Adventure <Bureaucracy>.

- Im Tropy Room gibt es einen Ausgang nach Westen. Ich komme aber nicht hinein, obwohl die Frau nicht in meine Richtung schaut.

- Im Midway komme ich nicht die Stufen hoch. Ab der Mitte geht es immer wieder abwärts.

- Was macht man im Farmhaus, wenn die Tür offensteht und der Waffensack vorbeikommt, der sich in der Tür geirrt hat?

- Was macht man mit dem Leinwand (das Rezept habe ich)?

The Sentinel

Bernard Lange aus Korb speist auf seinem Amiga ST sehr gerne <The Sentinel>. Mit dem bisher in Halo Freaks erschienenen Codes konnte er aber auf dem ST nicht anfangen, denn er wollte für die <8-Bit-Version> gecheckt. Deswegen hat er selbst ein paar angelegte Codes gecheckt.

Level	Code	Seitens
43	40058770	
131	3512235	
375	83230345	4
1088	82207767	5
630	02696479	3
614	78257849	7
684	99673462	4
790	82432847	9
996	35127358	1
1038	38878838	6
1138	8538312	4
1217	80419003	3
1303	53841925	3
1421	28646325	4
1818	79028773	5
1663	02333310	6
1875	88788877	7
2049	27818572	7
254	86317726	7
2382	68447925	7

The Last Ninja

Thomas Schanz aus Ritz hat sich der guten Beschreibung in den letzten Ausgaben von Halo Freaks noch eine Frage zu <The Last Ninja> Thomas will wissen, wie SAS nach dem edelgeschweiften Mann an dem Wächter vorbeikommt, der mit Pfeil und Augen schließt. Diese Stelle scheint nicht schwer zu sein, denn viele von Euch haben diese Frage gestellt.

Wizball

Matthias Renz aus Adelsdorf spielt <Wizball> auf dem C-64. Matthias hat das Spiel sehr viel Freude bereitet. Er findet,

es ist eines der besten Spiele für den Commodore 64. Hier seine Zusammenfassung der Fakten.

Runde	1.Tyff	2.Tyff	3.Tyff
1	100% Rot 50% Blau	80% Rot 50% Blau	50% Grün
2	25% Rot 50% Grün 25% Blau	75% Rot 20% Grün	50% Rot 50% Grün
3	100% Blau	50% Rot 50% Blau	50% Grün 50% Blau
4	25% Rot 50% Grün 25% Blau	100% Grün	50% Grün 50% Blau
5	100% Rot	75% Rot 25% Grün	50% Grün 50% Blau
6	100% Blau	50% Rot 50% Blau	50% Rot 50% Grün
7	100% Rot	50% Rot 50% Blau	50% Rot 50% Grün
8	25% Rot 50% Grün 25% Blau	50% Rot 25% Grün 25% Blau	25% Rot 50% Grün 25% Blau



ARKANOID



SLAP FIGHT



GALVAN



MAG MAX



TERRA CRESTA



GAME OVER

GENIALES GEBUNDELT ZUM TASCHENGELD-Preis

CASSETTE DM 39,95
DISKETTE DM 49,95

Exklusiv-Vertrieb Deutschland: Anikason
Exklusiv-Vertrieb Österreich: Kärntner
Exklusiv-Vertrieb Schweiz: Thal



ANIKASON GmbH
Kärntner
Thal



Wetlands Puzzle

The Guild of Thieves

Robert Breen aus Luxemburg hat sich kürzlich mit dem Groß-Adventure *The Guild of Thieves* beschäftigt. Er hat es für jeden, aber auch für seine beiden Brüder, mal eine kleine, aber habgierige Lösungsweg.

Am Anfang des Adventures sitzt man in einem Boot und springt in Richtung Westen. Auf dem Festland sicher gelandet, hilft man dem Mann, der einen Bauernschweinchen durch den Türwächter vom Schloss die Hängebrücke bewacht. Im Schloss kommt der Thronbesitzer an, das ist der Wächter. Hier öffnet man die Kasse und nimmt die Baroksteine heraus. Wer mag, kann noch so lange an der Hängebrücke herumstehen, bis der Wächter zum Kassenheber ruft. Dann gibt man dem Wächter die Baroksteine und setzt auf die graue Barocksteine schließlich gewinnt. Das bringt einen Schatz über 50 Taler.

Mit dem Gewinn verläßt man das Schloss, geht zur Mühle und ruft dem Müller zu, dass die Mühle abgebaut soll. Dann gibt man dem Müller den Schatz und läuft sich dafür die Österre. Bevor man die Mühle verläßt, steckt man besser die Österre in die Tasche, die man von Anfang an bei sich trägt.

Jetzt geht man in die Grotte, die im Nordwesten liegt, und verbringt die Stange, die den Weg versperrt. In dem Raum mit dem Feuer nimmt man den Eisenring und die Truhe mit dem Herz. Dann geht man durch das Wasser zum Wasserfall. Hier die Stange (siehe letzter) und verläßt die Grotte schließlich wieder.

Folgt man dem Weg durch den Wald, kommt man zum Tempel. Hier nimmt man die beiden Schlüssel, die auf der Grotte liegen, das Wasser aus dem Brunnen und die Handtruhe, die auf dem Feuerstock liegen. Erreicht man die Barocksteine, setzt man einen in der Wassertruhe! Vorher! Darum läßt man sie sofort wieder aus und läuft durch einen kleinen Tunnel nach Norden. Hier nimmt man die Broche aus der Truhe und auf die Stange, die man hier findet, setzt man an. Um den kleinen Schatz herauszunehmen. Durch diesen Schatz gelangt man in die Höhle, die mit dem Wasserfall verbunden ist. Also hält man sich nicht auf, sondern die Leier am Wasserfall hoch, durchquert den Raum mit dem Schatz und verläßt die Grotte.

Zurück im Tempel, betritt man im Keller den Raum mit den letzten beiden Flächen. Um den Raum gefahrlos zu durchqueren, muß man eine bestimmte Reihenfolge einhalten: blau, weiß, rot, gelb, grün, blau, grün, gelb, orange, rot, (blau).

Im folgenden Raum steht ein Schloß, das man mit dem Feuerstein öffnen. Der Feuerstein kommt man durch den Raum nach Westen und nimmt die Statue mit. In der schwarzen Hängebrücke findet man noch ein Buch. Dann verläßt man den Keller. Die Hängebrücke der Fächer ist jetzt anders, da man aus der anderen Richtung kommt. Schwarz und Weiß sind vertauscht.

Jetzt geht man wieder ins Schloss, und zwar ins Wächters Zimmer (Grotte). Hier nimmt man die Truhe, die im ersten Raum lag, und verbringt sie, denn im Innern ist ein Schlüssel. Durch die Küche geht man in den Keller. Im Wächters Zimmer steht es auf so vielen Wänden. Um sie loszuwerden, bricht man das Holz ab und öffnet den Hahn (siehe oben). Sobald der Keller überflutet ist, und Wasser in der Schlucht, schließt man den Hahn wieder. Durch das Wasser kommt man zum Keller und nimmt die Baroksteine heraus. Dann verläßt man den Keller und geht ins Schloss. Hier öffnet man das Bild, das über dem Bett hängt, zur Seite und öffnet dann den Schrank. Wenn man sich jetzt auf dem Bett setzt und mit dem Wasserrohr auf den Knopf im Schrank drückt, befindet man sich im geheimen Labor. Hier sollte man die Maschine, die in dem Keller war, aufnehmen und dann das Labor und das Schloss verlassen.

Zum Schluss begibt man sich wieder zur Grotte und geht an der Kreuzung nach Süden, am Pfadhof entlang zum See. Der See ist ein See. Die gläserne Tür, die man hier findet, ist das Haus. Hier der Thron befindet sich eine Kasse mit Geld, das man raubt und dann den Eintritt am toll geht bezahlt. Auf der Kreuzung an der Grotte nach Süden und dann nach Westen, zum See. Um die Schlange, die sich um den Körper wickelt, wieder loszuwerden, geht man in den Raum mit dem heißen Kessel und kommt wieder zurück. An der Kreuzung geht man diesmal nach Norden und dann nach Westen, wo ein Gewächshaus mit einer Sonne steht.

An dieser Stelle steht Robert Breen. Deswegen will er wissen:
— Wie läuft das Spiel?
— Was macht man die Baroksteine?
— Was macht man mit der Grotte?
Wie läuft das Spiel?

They stole a Million

Und wieder ein Mörder! Marjoe Hasekamp aus Osnabrück schreibt, daß sie viele Mörder kennt, die sich mit ihren Computern und ihrer Begeisterung für James Bond nicht haben den Jungs zu verwechseln brauchen. Aus den vielen Briefen sehe ich aber, daß der Autor, der Mörder, die im Radio hören, schreiben, jeder immer noch verschwiegen. Ich bin nicht sicher, ob das wirklich ist. Vielleicht macht doch Marjoe Hasekamp.

Jetzt aber zu *They stole a Million*. Marjoe hat einen kompletten Grundriss des Museums gezeichnet und die Türe markiert, die für wichtig erachtet. Der Plan und die Türe gehen übrigens für alle gängigen Computertypen, für die das Spiel, umgeschrieben wurde.

Das Nationalmuseum hat nur einen einzigen Schatz. Der Totenkopf des ägyptischen Königs Nubkheperre. Er wert beträgt etwa 1.000.000 Mark. In der Mitte ist ein sehr alter, geheimer Ausguss. In der Mitte ist ein sehr alter, geheimer Ausguss. In der Mitte ist ein sehr alter, geheimer Ausguss.

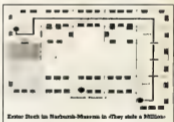
1. Wächter (Guard)
Das Museum hat drei Wächter. Zwei patrouillieren in der Halle. Der dritte ist im Plan eingezeichnet, aber übersteht die beiden anderen. Die Wächter sind im Plan eingezeichnet. Die Wächter sind im Plan eingezeichnet. Die Wächter sind im Plan eingezeichnet.

2. Kamera
Die sieben Kameras werden in bestimmter Reihenfolge an- und ausgeschaltet.

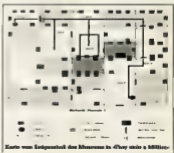
3. Alarmanlage
In fünf Räumen gibt es Alarm. Wenn man sich mehr als 30 Sekunden im Raum aufhält.

In wichtigen Räumen gibt es Druckalarm. Der sofort beim Betreten ausgelöst wird. (Aber in nicht vorher abgelehnt wurde).

In sieben Räumen werden CO₂-Alarm (Kohlenstoffdioxid) ausgelöst, das aber nicht aktiv wird, wenn man sich dort länger als 30 Sekunden aufhält.



Erster Stock des Nationalmuseums in *They stole a Million*.



Karte vom Erdgeschoss des Nationalmuseums in *They stole a Million*.

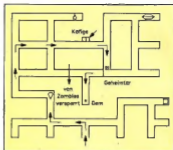
Hallo Freaks

genau Gold, Silver und Mercury — Together they form a key.

Was passiert, wenn ich die Elementarsteine von den Kartons aus dem Schreibrack für die drei Elemente entnehme? Ich versuche es: 19-47-00. Tatsächlich, der Safe öffnet sich. In ihm finde ich eine Leinwand. Was soll ich denn damit anfangen? In der Dose klappt etwas. Ich möchte so gern wissen, was da drin ist, habe aber keine Zeit. Aufpassen bei mir. Also betrachte ich die Dose mit der Art und dem Vorschau (Kontroll) — ein Keks. Was sonst. Der Keks könnte vielleicht den benötigten kleinen roten Trüffel beinhalten, der von vielen Häs und Heynen benutzt schon ganz erschöpft ist.

Ich laufe also zurück ins Haus und lege den Keks in Trophäenraum auf den Boden. Und ich bewache wirklich nicht lange hier. Bald erscheint der kleine Keks, schnappt sich den Keks und vergräbt den Schlüssel, den ich sofort an mich nehme und zurück ins Laborraum gehe. Ich öffne die Puffer und spritze Bistrot. Unden angucken, merke ich, daß ich nicht wieder zurück kann. Und auch der andere Ausgang ist wieder von dieser riesigen Spinnblockiert. Also bleibt nur der letzte Weg, der auch in eine weitere Höhle führt.

Ich erinnere mich an die Entdeckung im Tagebuch des Ozeans: da er es freies, so ist es brennend. Und wirklich, sobald der Stein des Eis berührt, verendet er sich in eine große Flamme und schmelzt das Eis. Hinter dem Eis erscheint ein weiterer Ausgang in eine neue Höhle. Hier liegt angeschwemmt der noch gefrorene Körper des bösen Herrschers dieses Hauses. Schnell, bevor er ganz aufsteht,



Karte von Labyrinth im Adventure-Dimension

möge ich ihn in den tiefen Schatten hängen. Sein Schrei erfüllt mich mit neuer Hoffnung.

Hinter der Höhle führt eine Treppe hinauf zu einer Tür, die sich leicht mit dem Schlüssel des roten Teufels öffnen läßt. Ich betrete auch jetzt in dem kalten Abenteuerraum hinter dem Eisraum. Und plötzlich höre ich das Weinen meines kleinen Bruders. Da schreie aber nicht zu sein.

Ich laufe die Treppe hinauf in den Badenzimmer des Gläsernimmers. Wieder höre ich das Weinen, diesmal leiser. Ich bin auf dem richtigen Weg. Die Tür des Badenzimmers fällt ins Schließ und sperrt mich ein. Das Weinen scheint direkt von über mir zu kommen und die Deckenlampe sieht so merkwürdig aus. Ob ich sie abtrennen kann? Aber sie hängt zu hoch.

Mein Gesicht ist von Schweiß bedeckt. Dieses kalte Wasser wird mich wieder kleiner denken lassen. Ich öffne den Wasserhahn der Badewanne. Doppelglücklicherweise ist der Abfluß der Badewanne verstopft und das Wasser läuft über und erstrahlt mich beneide. Ich schwimme im Wasser und versuche immer

wieder, die Deckenlampe zu öffnen. Und endlich gelingt es mir. Ich knieele durch die Öffnung und verschleibe ein wuschelhafter gleich hinter mir. Wer weiß, was genau hier liegt! Als ich mich umsehe, entdecke ich endlich meinen kleinen Bruder. Ich will ihn in die Arme nehmen, aber er scheint irgendwie versteinert oder besessener zu sein. Ich gebe ihm einen Kissen. Kisse und er kommt wieder zu sich. Er springt aus dem Fenster und läßt mich mit dem roten Dämon allein. Der Dämon hatte von meinem Bruder Besitz ergreifen und seinen ersten Einsatz gegeben. Doch das kann mich nicht mehr in Angst versetzen.

Wenigstens Angst vor dem Symbol der Kirche und ich berühre ihn mit dem Kreuz. Er stirbt auf und mit ihm, weil ich die ganze böse Macht dieses Hauses. Erleuchtet folge ich meinem Bruder durch das Fenster. Er sitzt (ich höre) auf der Veranda, als wäre nichts geschehen.

Als Belohnung erhalte ich ein Zerklein, das mich als Besitzer dieses Hauses anerkennt. Und wenn jemand betritt das ungeweihte...



Taktische Gefechtsimulation
3600 Felder großes Spielfeld
mit topographischem Gelände
70 Würfelsysteme aus WK8
1-2 Spieler, Spieldauer 5 Std.
Deutsches Handbuch
Apple, C64, Amib, IBM, Amiga
DM 98,-



Strategische Simulation im
Saxapfirk 1942-1943
79 Schiffschiffen, Träger,
Schlachtkräfte, Zerstörer etc.
Deutsches Handbuch
1-2 Spieler, Spieldauer 30 Std.
Apple, C64 DM 98,-



RUSSIA 1941-45 für Fortgeschrittene. Hb. engl.
Apple, C64 DM 98,-
30 weitere Strategie- und
Phantasiespiele ab Lager
Selbstverl. Katalog 1,- Btl.

THOMAS MÜLLER
COMPUTER-SERVICE
Postfach 2026 7020 Otfenburg

Vermeer

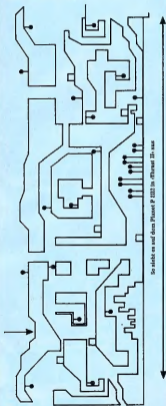
Sven Gühoff aus Nidderheim hat Tips zu Vermeers geschickt. Seine Tabelle zeigt, welche Güter man auf welchen Planeten anbauen sollte, um einen hohen Gewinn zu erzielen. Dabei bedeuten drei Pluspunkte (+ + +) hier ist die Kombination am liebsten, bei zwei Pluspunkten ist sie immerhin noch gut. Vorsicht beim Mars, denn hier ist der Ertrag schlecht und bei zwei Minuspunkten sogar sehr schlecht.

Plantagen	Kaffee	Tabak	Tee	Kakao
Arkan	---	+++	++	---
Berber	---	+++	++	---
Colombo	---	---	---	---
Mordant	++	---	++	---
Duale	++	---	---	++
Abidjan	++	---	---	++
Bo	++	+++	---	++
Bogot	++	---	---	++
Guatemala	++	---	---	---
Mexiko	++	+++	---	---
Richmond	---	+++	---	---
R. Losie	---	+++	---	---

Thrust II

Andreas Golembowski aus Nidda spielt auf seinem Schweizer CPC 4Thrust II*. Auf seiner Karte sieht ihr das Planeten P 2112. Andreas hat absichtlich nicht eingezeichnet, wo sich welcher Feind befindet und welcher Agent für welchen Feind zuständig ist. So ist wie das Spiel zu leicht geworden.

- = Weltraumkörper
- = Agent (enthüllt Mordlin)



SOFTHOUSE

Softwareversand
Detmold

Commodore 64

Programmname	T / D	
California Games	29,-	42,-
Thunderchopper		61,-
Bismarck		42,-
Gunship	35,-	48,-
Defender of the Crown		42,-
Superstar Icehockey	29,-	39,-
Athena	28,-	37,-
Bubble Bobble	28,-	37,-
Death Wish III	29,-	39,-
Last Mission	29,-	39,-
M.A.S.K.	29,-	39,-
Trentor	29,-	39,-
Vater Polo	29,-	39,-
Zig-Zag	29,-	39,-

Achtung, außerdem können wir ein umfangreiches Programm für andere Systeme anbieten.
Bitte Katalog anfordern!

SOFTHOUSE

Tel.: 05231/28886
Meierstr. 18, 4930 Detmold

JETZT BLEIBT ES IMMER SOMMER!

Einmal im Sommer werden die Computer-Spieler wieder aus dem Haus gelockt. Denn jetzt ist es wieder Sommer für die Computer-Spieler.

Jetzt ist es wieder Sommer für die Computer-Spieler. Denn jetzt ist es wieder Sommer für die Computer-Spieler.

Jetzt ist es wieder Sommer für die Computer-Spieler. Denn jetzt ist es wieder Sommer für die Computer-Spieler.

Jetzt ist es wieder Sommer für die Computer-Spieler. Denn jetzt ist es wieder Sommer für die Computer-Spieler.

Jetzt ist es wieder Sommer für die Computer-Spieler. Denn jetzt ist es wieder Sommer für die Computer-Spieler.

Einmal im Sommer werden die Computer-Spieler wieder aus dem Haus gelockt. Denn jetzt ist es wieder Sommer für die Computer-Spieler.

Jetzt ist es wieder Sommer für die Computer-Spieler. Denn jetzt ist es wieder Sommer für die Computer-Spieler.

Jetzt ist es wieder Sommer für die Computer-Spieler. Denn jetzt ist es wieder Sommer für die Computer-Spieler.

Jetzt ist es wieder Sommer für die Computer-Spieler. Denn jetzt ist es wieder Sommer für die Computer-Spieler.

Jetzt ist es wieder Sommer für die Computer-Spieler. Denn jetzt ist es wieder Sommer für die Computer-Spieler.

Einmal im Sommer werden die Computer-Spieler wieder aus dem Haus gelockt. Denn jetzt ist es wieder Sommer für die Computer-Spieler.

Jetzt ist es wieder Sommer für die Computer-Spieler. Denn jetzt ist es wieder Sommer für die Computer-Spieler.

Jetzt ist es wieder Sommer für die Computer-Spieler. Denn jetzt ist es wieder Sommer für die Computer-Spieler.

Jetzt ist es wieder Sommer für die Computer-Spieler. Denn jetzt ist es wieder Sommer für die Computer-Spieler.

Jetzt ist es wieder Sommer für die Computer-Spieler. Denn jetzt ist es wieder Sommer für die Computer-Spieler.

California GAMES™

PLUS Preisausschreiben in jeder Packung!



IBM 64/128
SPECTRUM
SPECTRUM+3
SCHNEIDER
MSX
IBM
AMIGA

CASSETTE
DISK
CASSETTE
DISK
DISK

Vorsicht vor Graumportern!
Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob diese Programme wirklich eine deutsche Version enthält. Graue Pakkungen können leider nicht berücksichtigt werden.



U.S. Gold Computer Spiele GmbH, Bruchweg 126-129, 4044 Kaarst 2

Vertrieb: Rührwieser, Mitvertrieb: MICRO-ALFA, Distribution in Österreich: Karsatz

IBM 64
EPYX®